

Theorie Kapitel 2 Lektion 5 Software und Urheberrecht

- ✗ Software und Urheberrecht
- ✗ Shareware
- ✗ Freeware
- ✗ Open Source
- ✗ Weitere Versionen

- ✓ Die Lizenzen kosten nicht immer Geld. Erfahren Sie in dieser Lektion, unter welchen Bedingungen neben den Creative Commons aus der vorhergehenden Lektion, Lizenzen frei sind.

Aufgabe

1. Software und Urheberrecht

Wenn Sie ein Programm kaufen, erwerben Sie eine **Benutzerlizenz**. Sie dürfen das legal gekaufte Programm auf jeden Fall auf einem Rechner installieren und damit arbeiten. Beim Installieren umfangreicher Software geben Sie die **Produkt-ID** (Identifikationsnummer) ein und akzeptieren den Endbenutzer-Lizenzvertrag **EULA** (End User License Agreement). Das geistige Eigentum bleibt bei den Herstellenden.

In der Benutzerlizenz steht, ob die Software auf weiteren Rechnern installiert werden darf. Kopien, auch Sicherungskopien dürfen nur angefertigt werden, wenn Sie dabei keinen Kopierschutz umgehen.

Auf Stand-PCs und mobilen Geräten werden vermehrt sogenannte Apps (Applications) installiert. Diese Anwendungen sind im Grunde nur ein anderer Name für Anwenderprogramme. Auch hier gilt das Urheberrecht.

Das Urheberrecht ist streng. Verborgern, Vervielfältigen und Weiterverkaufen sind nicht erlaubt. Wer Programme kopiert und verkauft, geht unter die Software-Piraten und muss mit Strafen rechnen.

2. Shareware

Umfangreiche Programme kosten eine Menge Geld und oft wissen Sie noch nicht, ob Sie das Programm auch für Ihre Zwecke nutzen werden. Anbieter lösen dieses Problem mit *Shareware*. Sie dürfen das Programm eine vereinbarte Frist von 30 oder 60 Tagen nutzen. Dann müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Lizenz erwerben möchten. Meist lassen sich diese Programme nach Ablauf der Frist noch öffnen, aber die Menüs und Symbolleisten sind inaktiv.

3. Freeware

Es gibt viele Programme, die nichts kosten. Sie laden diese Software aus dem Internet auf Ihren Rechner oder sie liegt Computerzeitschriften bei. Dabei handelt es sich um sogenannte *Freeware*. Diese Programme dürfen Sie gratis nutzen (und natürlich nicht weiterverkaufen). Ein Beispiel ist die Bildbearbeitung *Gimp*.

Die Zukunft läuft auch bei Software weg von CDs oder DVDs hin zu online: Microsoft möchte die KundInnen dazu bringen, die Software online abzurufen. Adobe bietet Photoshop bereits online an - und hat damit großen Erfolg.





4. Open Source

Ein Sonderfall sind Open-Source-Programme. Diese Software darf sogar verändert und weiterentwickelt werden, wie zB *Firefox*, *VLC media player*, *Open Office* oder *Moodle*. Lizenzen werden trotzdem vergeben.

5. Weitere Versionen ¹

Demoversionen nutzen Sie weiter. Der Haken dabei ist meist ein geschütztes Riesenlogo quer über den Ausdruck. Damit bieten sich diese Versionen wirklich nur zum Kennenlernen eines Programmes an.

Test- oder Probeversionen sind Vorabversionen einer Software. Diese vollwertigen Versionen dienen dazu, das Programm vor dem Release zu testen und eventuelle Fehler zu beseitigen.

Proprietäre Software darf nicht geändert werden. Der Quellcode bleibt geheim und ist meist durch Patente geschützt.

Alle Programme müssen installiert werden. Das bedeutet, sie werden auf die Festplatte hinzugefügt und Sie akzeptieren beim Installieren die Benutzerlizenz. Bei vielen Programmen wird dabei nach der Seriennummer oder der Produkt-ID-Nummer gefragt. Sie steht oft auf der CD-Hülle, der Rechnung bzw. dem Lieferschein oder in den beim Kauf erhaltenen Installationshinweisen - also nicht wegwerfen. Nach der Installation ist es manchmal notwendig, das Produkt online zu aktivieren bzw. zu registrieren. Auch kann es sein, dass ein Neustart erforderlich ist. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Assistenten.

Übung

1. Durchforsten Sie Ihren PC. Was ist installiert: Open Source, Freeware, legale Programme?

Gehen Sie durch Ihre Musik- und Videobibliothek. Wie sieht es da mit den Lizenzen aus?

Was finden Sie auf den Benutzerkonten Ihrer Kinder? Haben Sie das im Griff oder anders gefragt: Wie bekommen Sie das wieder unter Kontrolle?

2. Öffnen Sie auf Ihrem Rechner die *Systemsteuerung* und sehen Sie nach, welches Betriebssystem installiert ist. Hier sollten Sie auch die *Produkt-ID* finden.

Testen Sie Ihr Wissen

1. Welches Recht bekommen Sie beim Kauf eines Computerprogramms?
2. Was ist eine Benutzerlizenz?
3. Was ist Shareware?

Im Internet beantworten Sie diese und weitere Fragen **Online**.

¹ Möchten Sie mehr zum Thema Lizenzen erfahren, dann recherchieren Sie online. Besuchen Sie Wikipedia oder beispielsweise <https://www.gnu.org/philosophy/categories.de.html>.

